



Vorbereitungen:

- Legt den Spielplan mit der **Seite, die das Land Andor zeigt**, auf den Tisch.
- Jeder Spieler wählt eine **Heldentafel** mit der dazugehörigen **Heldenfigur** und erhält in der Farbe des Helden **2 Holzscheiben**, **1 Holzstein** und die **Würfel**.
- Jeder Spieler legt eine seiner Holzscheiben auf das **Sonnenaufgang-Feld**.
- Legt alle Figuren neben dem Spielplan bereit.
- Legt die **roten und schwarzen Würfel** bereit.
- Legt den **roten Holzstein** für die Stärkekpunkte und die **rote Holzscheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen bereit.
- Legt die **2 schwarzen Holzsteine** auf die „**Gemeinsam kämpfen**“-Leiste.
- Aus den 24 Schneepfättchen (quadratisch) müsst ihr folgende Pfättchen aussortieren: 6 x Sturm, 3 x Brennholz, 2 x Steintafel. Legt diese neben dem Spielplan bereit. Mischt die übrigen **13 Schneepfättchen** und legt sie verdeckt auf die Schneefelder (Quadrate).
- Legt die **13 Eisplättchen** neben dem Spielplan bereit.
- Legt **je 1 Feuerplättchen** mit seiner erloschenen Seite nach oben auf die Felder **0, 17, 71 und 83**.
- Legt die auf dem **Händlerfeld (18)** abgebildeten Gegenstände darauf ab.
- Stellt den **Erzähler** auf den **Buchstaben A** der Legendeneiste.
- Sortiert die **Legendenkarten** der Legende nach Alphabet, sodass oben „A1“ liegt und unten „N“.
- Legt die Karte „**Große Kräuterkunde**“ aus „Die ewige Kälte“ neben dem Spielplan bereit.

Lest jetzt die Legendenkarte A2 vor.



- Legt den **Tanghorn-Gor**, den **Grauskral**, den **Schattenhäuptling** und die **Mondseehexe** aus „Die Kreaturen des Ava“ neben dem Spielplan bereit.
- Legt ein „**Sturm**“-Schneepfättchen so zwischen Feld **61** und Feld **83**, dass der Pfeil von Feld **83** nach Feld **61** zeigt. Feld **83** grenzt nur an Feld **61**; das Schneepfättchen zeigt die Pfeilrichtung an und hat keine weitere Bedeutung.
- In dieser Legende ist die Mine (der Bereich zwischen Feld **65** und Feld **71**) ein eigenes Feld mit der Feldzahl **77**. Legt ein „**Sturm**“-Schneepfättchen so zwischen Feld **71** und Feld **77**, dass der Pfeil von Feld **77** nach Feld **71** zeigt. Feld **77** grenzt nur an Feld **71**; das Schneepfättchen zeigt die Pfeilrichtung an und hat keine weitere Bedeutung.
- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **B, D, G, H, J** und **N** der Legendeneiste.
- **Optional:** Legt 5 der übrigen Schneepfättchen (als Ersatz für Sternchen) auf die Buchstaben **C, E, F, I** und **K** der Legendeneiste. Die entsprechenden Legendenkarten enthalten ausschließlich Story-Text und sind für das Spielen der Legende nicht zwingend erforderlich.
- Legt das **rote X** auf das Gor-Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld.
- Legt das „**Ewige Kälte**“-Pfättchen zurück in die Schachtel. Das „Ewige Kälte“-Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld hat in dieser Legende keine Auswirkungen.

Lest jetzt die Legendenkarte A3 vor.



Die Ruinen dienten den Helden nun schon seit mehreren Tagen als Unterschlupf. Wie auch einige andere hatten sie auf dem zentralen Platz ihre Zelte aufgeschlagen und versuchten gerade, ein Feuer zu machen, als eine ältere Gestalt auf sie zutrat. „He, ihr seht aus, als hättet ihr schon einiges durchgestanden. Ich suche eine Eskorte, die mich und meine Waren sicher ins Graue Gebirge bringt“, sagte sie und deutete auf einen Karren hinter sich. Die Helden musterten den Fremden; schließlich sagte einer: „Die Wege sind vereist, der Schnee türmt sich teilweise mannshoch und gefährliche Kreaturen lauern im Dunkel der Nacht. Wenn wir uns zu dieser Jahreszeit ins Graue Gebirge aufmachen, kommen wir vielleicht nie dort an. Ihr solltet hier bei uns und den anderen bleiben, wo wir Euch am besten beschützen können.“ Der Fremde lächelte. „Keine Sorge“, sagte er, „ich kenne den Weg und einige Unterschlüpfe, in denen wir nachts sicher sind – Überreste aus alten Tagen, so wie diese Ruine hier. Ich habe bereits genug gepökelt Steppenbüffel Fleisch und Wasser für uns alle geladen; wir können jederzeit los.“ Die Helden waren skeptisch und berieten sich, aber da sie Hunger hatten, willigten sie schließlich ein und machten sich an die Reisevorbereitungen.

Bevor sie aufbrachen, zeigte der Fremde den Helden noch zwei Steintafeln. „Die dritte Tafel habe ich auf dem Weg hierher in einem Schneesturm verloren. Haltet bitte auf dem Weg ins Graue Gebirge die Augen nach ihr offen – ohne sie brauche ich nicht in meine Heimat zurückzukehren.“

Stellt die **Gestalt** (der Fremde) und alle Helden auf Feld 0.

Stellt **Steppenbüffel** auf die Felder 16, 30, 37 und 47.

Lest jetzt die Legendenkarte A4 vor.



Aufgaben:

- Findet die fehlende Steintafel und bringt sie zu dem Fremden. Die Steintafel kommt dann aus dem Spiel.
- Bringt den Fremden sicher ins Graue Gebirge (Feld 83). Der Fremde kann Feld 83 erst betreten, nachdem ihr ihm die Steintafel gebracht habt.
- Verteidigt die Burg (Feld 0).

Der Fremde kann von einem Helden wie ein Iquar-Plättchen mitbewegt werden. Für jedes Feld, das ein Held den Fremden mitbewegt, verliert der Held ...

- **2 Willenspunkte** bei **2 Spielern**.
- **4 Willenspunkte** bei **3 Spielern**.
- **6 Willenspunkte** bei **4 Spielern**.

Der Held verliert die Willenspunkte auch dann, wenn er für die Bewegung einen Trinkschlauch verwendet.

Wichtig: Der Fremde darf sich nicht mit einer Kreatur im selben Feld befinden; auch dann nicht, wenn er gerade bewegt wird. Außerdem muss der Fremde jeden Tag ab dem Zeitpunkt, wenn der erste Zeitstein die 8. Stunde erreicht, bis zum Sonnenaufgang auf einem Feld mit einem Feuerplättchen stehen. (Das Feuerplättchen muss dabei nicht mit der Flammenseite nach oben liegen.) Bei Sonnenaufgang muss außerdem ein Held auf dem Feld mit dem Fremden und dem Feuerplättchen stehen. Sobald eine dieser Bedingungen nicht erfüllt ist, ist die Legende **sofort verloren**.

Lest jetzt die Legendenkarte A5 vor.



Sonderfall: Der Fremde steht auch dann regelkonform auf einem Feld mit einem Feuerplättchen, wenn der erste Zeitstein die 8. Stunde dadurch erreicht, dass der Fremde auf ein Feld mit einem Feuerplättchen bewegt oder ein Feuerplättchen auf das Feld des Fremden gelegt wird.

Regeln für den Wächter des Feuers:

Der Held **Wächter des Feuers** kann ein Feuerplättchen von seiner Heldentafel auf einem Feld ablegen. Er kann ein Feuerplättchen nicht von einem Feld auf seine Heldentafel legen. Wenn ein Feuerplättchen auf der Heldentafel liegt, zählt das Feld, auf dem der Held steht, als ein Feld mit Feuerplättchen.

Ausrüstung:

Jeder Held startet mit ...

- **2 Stärkepunkten** bei **2 oder 3 Spielern.**
- **1 Stärkepunkt** bei **4 Spielern.**

Die Gruppe erhält **3 Trinkschläuche.** Bei **2 Spielern** erhält die Gruppe außerdem **1 Reiterhelm.**

Jeder Held würfelt mit einem Heldenwürfel. Der Held mit dem höchsten Würfelwert beginnt.



Die ewige Kälte verlangte den Helden viel ab. Als sie sich nach einem strapaziösen Tag umgeben von schützenden Mauern zum Essen an ein wärmendes Feuer setzten, begann der Fremde zu erzählen: „Wisst ihr, es gab hierzulande schon vor dreihundert Jahren Helden, welche die Menschen beschützten. Sie trotzten jeder Gefahr und waren stets siegreich. Und sie hatten ganz ähnliche Namen wie ihr. Ist das nicht ein gutes Omen für unsere Reise?“

„Hatten sie damals denn auch schon nicht enden wollende Winter?“, fragte einer der Helden grimmig.

„Einmal, ja“, überlegte der Fremde. „Doch hauptsächlich kämpften sie gegen üble Kreaturen, vor allem Gors.“

„Was sind denn Gors?“, fragte ein anderer Held neugierig.

„In Größe und Statur ähneln sie den Wargors, die ihr kennt“, erklärte der Fremde, „aber sie gehen aufrecht und sind nicht so agil. Sie waren früher sehr zahlreich in diesen Landen.“

„Pah, Wargors, die aufrecht gehen wie denkende Wesen!“, rief der erste Held verächtlich. Doch dann hielt er inne. Hatte er dort hinten nicht eben etwas grünlich schimmern sehen? Der Held rieb sich die Augen. Vermutlich war es nur ein Eisfischer auf dem Weg zum Fluss ...

„Ihr seht etwas erschöpft aus“, sagte der Fremde. „Unter dem Schnee gedeihen viele heilsame Kräuter. Vielleicht solltet ihr, wenn wir weiterziehen, ein wenig Ausschau danach halten.“

Hinweis: Auf der Karte „Große Kräuterkunde“ findet ihr Informationen zu den einzelnen Kräutern.

Lest jetzt die Legendenkarte B2 vor.

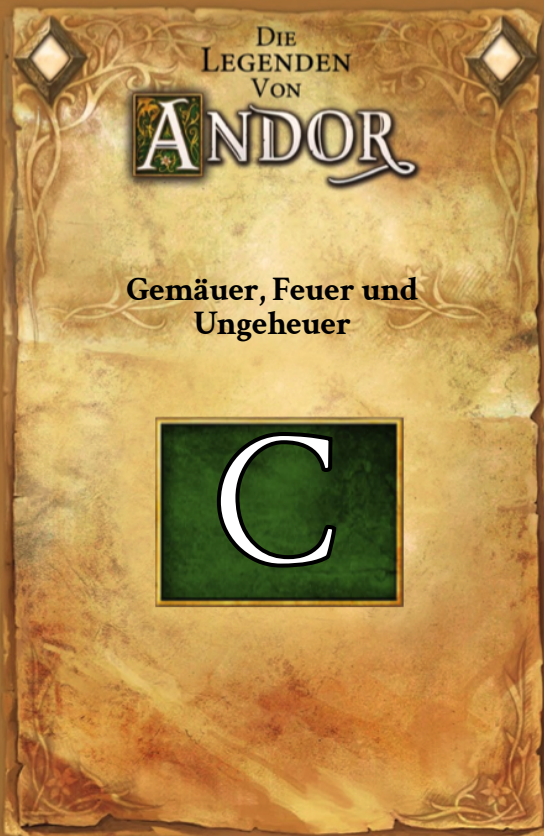


Stellt **Wargors** auf die Felder **45**, **72**, **77** und **81**.

Legt ein **Iquar-Plättchen** auf Feld **28**. Ein Iquar, der in die Burg gebracht wird, wird auf seine Rückseite gedreht und zu einem zusätzlichen Schild.

Aufgabe:

Besiegt mindestens drei Wargors, bevor sie die Burg erreichen.



1. Burgruinen

„Die beeindruckenden Burgruinen tragen das Erbe eines halben Jahrtausends in sich. Einst waren sie das stolze Fundament einer prächtigen Festung, von der aus die Könige dieses Landes ihre Herrschaft ausübten. Im Verlauf der Jahrhunderte wurde sie unzählige Male eingenommen und zurückerobert – ein beständiges Wechselspiel zwischen Menschen, Gors, Trollen und anderen. Angeblich haben sogar die Zwerge einmal die Burg aus der Erde heraus gestürmt, obwohl diese Geschichte zweifelhaft ist. Auch jetzt, lange nachdem die Mauern zu bröckeln begannen, tobt ein fortwährender Kampf zwischen den wenigen verbliebenen Menschen und dem anhaltenden Winter um die Burg. Wer letztendlich als Sieger aus diesem Kampf hervorgehen wird, ist ungewiss.“



Einer der Helden hatte schlecht geschlafen. In der letzten Nacht war es ihm vorgekommen, als wäre das Lager beobachtet worden. Immer wieder glaubte er, eine grünlich schimmernde Kreatur gesehen zu haben. Plötzlich fuhr der Held herum, als er eben jenes grüne Schimmern aus den Augenwinkeln vernahm. Dort, im Dunkeln zwischen zwei Felsen, stand sie und starrte ihn an – eine geisterhafte Kreatur, aufrecht gehend wie ein Mensch, doch mit einem geschuppten Leib und einer bössartigen Fratze, übersät mit Stacheln und einer gefährlich aussehenden krummen Klinge in der Hand. „Ein Gor!“, durchfuhr es den Helden und er hob seine Fackel. Doch der grünlich schimmernde Gor verschwand im Schein des Feuers. Wo war er hin?

Legt ein **Sternchen** zwischen die 7. und die 8. Stunde auf der Tagesleiste. Von nun an wird jeden Tag, wenn der erste Zeitstein den Überstundenbereich erreicht, der **Tanghorn-Gor** eingewürfelt (nach der Aktion des Spielers; wahlweise vor oder nach freien Handlungsmöglichkeiten). Nummeriert dazu die Felder, die an euer Lager (das Feld, auf dem sich der Fremde befindet) angrenzen, nach der Größe der Feldzahlen (das „1. Feld“ ist das angrenzende Feld mit der kleinsten Feldzahl usw.). Gibt es nur ein angrenzendes Feld, wird der Gor auf dieses Feld gestellt. Ansonsten würfelt mit einem roten Würfel und stellt den Gor auf das entsprechende Feld:

- bei **2 angrenzenden Feldern**:
□/□/□ → 1. Feld | □/□/□ → 2. Feld
- bei **3 angrenzenden Feldern**:
□/□ → 1. Feld | □/□ → 2. Feld | □/□ → 3. Feld
- ab **4 angrenzenden Feldern**:
□ → 1. Feld | □ → 2. Feld | □ → 3. Feld | □ → 4. Feld ...

Lest jetzt die Legendenkarte D2 vor.



Würfelt bei 4 oder 5 angrenzenden Feldern erneut, falls der Würfelwert größer als die Anzahl der Felder ist. Der Gor kann mit anderen Kreaturen auf einem Feld stehen.

Die Helden können einen Edelstein verwenden, damit der Gor auf ein bestimmtes Feld gestellt wird. Liegt ein Edelstein auf einem der Felder, auf denen der Gor erscheinen könnte, erscheint der Gor, ohne dass gewürfelt werden muss, auf dem Feld mit dem Edelstein und der Edelstein kommt aus dem Spiel. Bei mehreren Edelsteinen erscheint der Gor auf dem Feld mit der kleinsten Feldzahl. Liegen mehrere Edelsteine auf dem Feld, kommt nur einer aus dem Spiel.

Der Gor kann nur von Helden bekämpft werden, deren Zeitsteine im Überstundenbereich sind. Bei Sonnenaufgang wird der Gor wieder vom Spielplan entfernt.

Sonderfall: Wenn es nur ein angrenzendes Feld gibt (oder die Helden einen Edelstein auf ein angrenzendes Feld gelegt haben) und ein oder mehrere Helden in der 7. Stunde auf dem Feld stehen, können diese Helden schon in der 8. Stunde einen Kampf auf dem Feld beginnen.

Aufgabe:

Besiegt den Gor. Der Gor hat **2 Stärkepunkte**, **4/6/8 Willenspunkte** bei **2/3/4 Spielern** und würfelt mit **zwei roten Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Als Belohnung erhaltet ihr **2 Willenspunkte**.

Würfelt den Gor jetzt ein, wenn sich bereits ein Zeitstein im Überstundenbereich befindet.



2. Alte Mauern

„Das eingefallene Gemäuer vor der Burg könnte einmal ein kleiner Turm gewesen sein. Nördlich der Burg habe ich die Überreste eines vermutlich baugleichen Turms entdeckt, was mich vermuten lässt, dass die Burg früher von einem Kreis aus Wehrtürmen umgeben war. Es gibt im Umland zahlreiche Hügel, auf oder unten denen sich ihre Überreste befinden könnten, allerdings habe ich noch keine weiteren Mauerstücke gefunden. Die Geschichtsschreiber, die während der Barbarenkriege lebten, erwähnen keine solchen Wehranlagen in dieser Gegend, was wohl bedeutet, dass sie schon lange davor aufgegeben wurden. Wahrscheinlich verloren kleinere, vorgelagerte Verteidigungsstellungen ihre Zweckmäßigkeit, als die Drachen erwachten und Krieg gegen die Menschen führten. Ja, es ist tatsächlich wahr – Drachen existierten damals.“



3. Stille Stollen

„Dies war einst der majestätische Eingang zum Reich der Zwerge, die unter der Erde unermüdlich nach Gold und kostbaren Edelsteinen suchen. Als der ewige Winter über das Land hereinbrach, zogen sie sich tief in den Berg zurück und versiegelten die Wege zu den Tiefminen. Heute dient der Mineneingang gelegentlich als Versteck für Räuber und Diebe, doch diese Stollen führen über kurz oder lang alle in Sackgassen oder Nester von finstren Kreaturen. Nur die Zwerge kennen die wenigen geheimen Zugänge, falls es sie noch gibt. In den Tiefen des Berges gibt es gewaltige Feuerstöße, welche die Zwerge vor dem eisigen Tod bewahren – zumindest gab es sie noch vor einhundert Jahren. Wer weiß schon, ob die Zwerge nicht still und heimlich von uns gegangen sind, unbemerkt von unseren Augen.“



Die Helden erzählten dem Fremden von dem geisterhaften Gor, der sie nachts heimgesucht hatte. „Ich habe davon gehört, dass die Seelen vergessener Kreaturen in den alten Gemäuern weiterexistieren und dass sie Abenteurern auflauern, um ihre Willenskraft auf die Probe zu stellen“, antwortete er. „Womöglich seid ihr aber nur etwas übermüdet, schließlich ist unsere Reise sehr beschwerlich. Seid nur froh, dass ihr nicht von etwas Schlimmeren heimgesucht wurdet.“

„Wovon denn zum Beispiel?“, fragte einer der Helden und der Fremde fuhr in seiner Erzählung fort: „Die Gors wurden von Skralen angeführt. Größer und intelligenter waren sie; und dreimal so stark wie ein Gor.“

Der Held ließ seinen Blick durch die dunkler werdende Landschaft streichen ... Eine eisige Kälte überkam ihn. Und da sah er sie, die geisterhafte Kreatur, mächtig und weise auf einem Schneehügel stehen – mit Schwert und Schild und einem langen, grauen Bart. „Skrale, dreimal so stark wie ein Gor“, hallte es in seinem Kopf. Doch noch ehe er zu seiner Waffe greifen konnte, war die Erscheinung wieder verschwunden.

Von nun an wird jeden Tag, wenn der erste Zeitstein den Überstundenbereich erreicht, nach dem Tanghorn-Gor (falls dieser noch nicht besiegt wurde) der **Grauskral** eingewürfelt. Der Skral kann mit anderen Kreaturen auf einem Feld stehen.

Die Helden können auch einen Edelstein verwenden, damit der Skral auf ein bestimmtes Feld gestellt wird. Es ist möglich, zwei Edelsteine zu verwenden, damit der Gor und der Skral auf dasselbe Feld gestellt werden.

Lest jetzt die Legendenkarte G2 vor.



Der Skral kann nur von Helden bekämpft werden, deren Zeitsteine im Überstundenbereich sind. Bei Sonnenaufgang wird der Skral wieder vom Spielplan entfernt.

Aufgabe:

Besiegt den Skral. Der Skral hat **6 Stärkepunkte**, **6/9/12 Willenspunkte** bei **2/3/4 Spielern** und würfelt mit **zwei roten Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Als Belohnung erhaltet ihr 4 Willenspunkte oder 1 Stärkepunkt.

Wenn der Gor und der Skral auf demselben Feld stehen, können sie nur gemeinsam bekämpft werden. Addiert vor dem Kampf ihre Stärke- und Willenspunkte und in jeder Kampfrunde ihre Würfelwerte. Wenn die Willenspunkte der Kreaturengruppe auf 0 gefallen sind, erhaltet ihr die Belohnungen beider Gegner, aber der Erzähler bewegt sich nur ein Feld auf der Legendenleiste weiter.

Hinweis: Wenn der Gor und der Skral gemeinsam besiegt wurden, erhält der Held **Zwerg** nur einen zusätzlichen Stärkepunkt.

Würfelt den Skral jetzt ein, wenn sich bereits ein Zeitstein im Überstundenbereich befindet.

Lest jetzt die Legendenkarte G3 vor.



Dem eisigen Klima zum Trotz hatte sich ein einzelnes Steppenkraut den Weg durch den gefrorenen Boden gebahnt ...

Legt die schwarzen Nachtstacheln auf Feld **65**. Ein Held kann die schwarzen Nachtstacheln nutzen, um 2 Willenspunkte zu erhalten.

Lest jetzt nur weiter, wenn sich mindestens ein Held nicht auf einem Feld mit dem Fremden oder einem Feuerplättchen befindet.

Einer der Helden war nicht ins Lager zurückgekehrt. Als die Helden ihn im Schneegestöber suchten, fanden sie ihn schließlich, wie er völlig steifgefroren im tiefen Schnee feststeckte und zu erfrieren drohte.

„Da helfen nur schwarze Nachtstacheln“, sagte der Fremde. „Das seltene Kraut ist am Fuße des Grauen Gebirges zu finden. Beeilt euch, wenn ihr euren Gefährten retten wollt!“

Jeder Held, der sich jetzt nicht auf einem Feld mit dem Fremden oder einem Feuerplättchen befindet, würfelt mit einem Heldenwürfel. Der Held mit dem niedrigsten Würfelwert verliert Willenspunkte in Höhe des Würfelwerts. Markiert seine Figur mit einem Sternchen. Der Held kann weder laufen noch kämpfen, bis er durch die schwarzen Nachtstacheln geheilt wurde. Bringt dazu die schwarzen Nachtstacheln auf das Feld des Helden; der Held erhält 2 Willenspunkte und die schwarzen Nachtstacheln kommen aus dem Spiel.



Während das Ziel der Helden im Grauen Gebirge näher rückte, kam plötzlich ein Baum angeflogen. Am Fuße des Gebirges wütete ein Felltroll und schlug dabei alles, was ihm in die Quere kam, kurz und klein. „Lasst uns lieber um den herumgehen“, sagte einer der Helden. „Durch den Wagsamen Wald? Da wimmelt es doch nur von Wargors und in der Düsternis kann man sich leicht verirren!“, warf ein anderer ein.

Stellt **Wargors** auf die Felder **61, 62, 63** und einen **Felltroll** auf Feld **64**. Falls sich der Fremde jetzt auf einem Feld mit einer Kreatur befindet, wird er solange entlang der Pfeile auf ein benachbartes Feld versetzt, bis er in einem Feld ohne Kreatur steht.

Markiert den wütenden Felltroll mit einem Sternchen. Der Felltroll bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht und würfelt mit **zwei schwarzen statt drei roten Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Legt je **1 Brennholz** auf die Felder **49, 51** und **60**.

Hinweis: Es gibt noch zwei Feuerplättchen, die nicht im Spiel sind. Ihr könnt also nur 2 x Brennholz verwenden, um ein Feuer zu machen.

Sortiert eines der **Eisplättchen** aus, bei dem ein Held 3 Willenspunkte verliert. Legt die übrigen 12 Eisplättchen verdeckt und gemischt auf die Felder **48** bis **63**, wobei die Felder, auf denen Brennholz liegt, und Feld **61** leer bleiben. Ein Held, der ein Feld mit einem Eisplättchen betritt, muss seine Bewegung beenden und das Plättchen aktivieren. Das Plättchen kommt danach aus dem Spiel.

Lest jetzt die Legendenkarte H2 vor.



Hinweis: Das Fernrohr kann keine Eisplättchen aufdecken.

Die Helden würden Mut brauchen, wenn sie es bis zu dem alten Turm im Gebirge schaffen wollten. Sie erinnerten sich an die Helden aus den Geschichten, von denen ihnen der Fremde erzählt hatte, und fassten neue Zuversicht.

Die Heldengruppe erhält jetzt ...

- **15 Willenspunkte** bei 2 Spielern.
- **10 Willenspunkte** bei 3 Spielern.
- **5 Willenspunkte** bei 4 Spielern.



4 Wagsamer Wald

„Man nannte ihn nicht immer den ‚Wagsamen Wald‘. Ursprünglich trug er wohl den Namen ‚Wachsamer Wald‘, doch schon in zweihundert Jahre alten Schriften taucht die Bezeichnung ‚Wahrsamer Wald‘ auf, angelehnt an die Bewahrer, die einst hier lebten. Die Bewahrer waren ein äußerst friedliebendes Volk, das Wissen aus allen Regionen des Kontinents sammelte. Heute erzählt man sich, dass sie mit Schiffen in wärmere Gefilde aufbrachen, doch der Wald ist voll mit ihren Knochen. Als der Baum der Bewahrer vereiste und langsam verging, gingen auch sie einer nach dem anderen zugrunde. Ihre wertvollen Sammlungen wurden von Reisenden aus dem Osten geplündert, kaum dass der letzte Bewahrer fort war. Und dann... dann wurde es eine kurze Zeit still im Wald. Doch der Winter wurde gnadenlos und vor den eisigen Schneestürmen flohen immer mehr Gors, Skrale und Trolle in den Schutz des Waldes. Als es auch im Gebirge immer kälter wurde, kamen die gefürchteten Wargors herunter und führten einen vernichtenden Krieg gegen die einheimischen Gors und Skrale. Die Trolle ließen sich Fell wachsen und verließen den Wald, doch die furchterregenden Wargors verharren bis heute. Und so erhielt dieser Ort den Namen ‚Wagsamer Wald‘, denn es ist stets ein Wagnis, ihn zu betreten.“



Während die Helden ihr Lager befestigten, fragten sie den Fremden, ob noch mehr Geister kommen könnten.

„Wenn übernatürliche Kräfte am Werk sind, dreht sich alles um die Zahl Drei“, sagte dieser. „Ich nehme an, dass ihr als letztes einem Hexenmeister begegnet, der oder die euch auf die Probe stellt.“ Gespannt und teils auch etwas Schlechtes vorahnend setzten sich die Helden zu ihm und der Fremde begann, zu erzählen ...

Lest jetzt die Legendenkarte ...

- **J2 vor**, wenn ihr bereits den Gor **und** den Skral
- **J3 vor**, wenn ihr bereits den Gor **oder** den Skral
- **J4 vor**, wenn ihr **weder** den Gor **noch** den Skral ... besiegt habt.



„Einst trieb in den Wäldern und Bergen ein dunkler Magier sein Unwesen. Die Helden seiner Zeit konnten ihn nie endgültig besiegen und so spuken seine Überreste noch immer auf der Suche nach einem letzten Kampf umher. Sein Name wurde von der Zeit davongetragen ... heute nennt man ihn den Schattenhäuptling. Gors und Skrale waren ihm zu Diensten, aber auch Wardraks – schattenhafte Bestien, so schnell wie Wargors, aber so stark wie eine Steppenechse.“

Von nun an wird jeden Tag, wenn der erste Zeitstein den Überstundenbereich erreicht (oder jetzt, wenn sich bereits ein Zeitstein im Überstundenbereich befindet), der **Schattenhäuptling** eingewürfelt. Die Helden können auch einen Edelstein verwenden, damit der Schattenhäuptling auf ein bestimmtes Feld gestellt wird.

Der Schattenhäuptling kann nur von Helden bekämpft werden, deren Zeitsteine im Überstundenbereich sind. Bei Sonnenaufgang wird der Schattenhäuptling wieder vom Spielplan entfernt.

Legendenziele:

- Besiegt den Schattenhäuptling. Der Schattenhäuptling hat **8 Stärkepunkte**, **10/15/20 Willenspunkte** bei **2/3/4 Spielern** und würfelt mit **zwei schwarzen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Als Belohnung erhaltet ihr 6 Willenspunkte oder 2 Stärkepunkte.
- Bringt den Fremden und alle Helden auf Feld 83. Sobald beide Ziele erreicht sind, wird der Erzähler auf den Buchstaben N der Legendenleiste vorgesetzt.



„Einst trieb in den Wäldern und Bergen ein dunkler Magier sein Unwesen. Die Helden seiner Zeit konnten ihn nie endgültig besiegen und so spuken seine Überreste noch immer umher. Sein Name wurde von der Zeit davongetragen ... heute nennt man ihn den Schattenhäuptling. Gors und Skrale waren ihm zu Diensten, aber auch Wardraks – schattenhafte Bestien, so schnell wie Wargors, aber so stark wie eine Steppenechse. Seine Gegenwart konnte den Kreaturen enorme Stärke verleihen.“

Von nun an wird jeden Tag, wenn der erste Zeitstein den Überstundenbereich erreicht (oder jetzt, wenn sich bereits ein Zeitstein im Überstundenbereich befindet), der **Schattenhäuptling** auf das Feld gestellt, das an euer Lager (das Feld, auf dem der Fremde steht) grenzt und die größte Feldzahl hat.

Wenn der Schattenhäuptling auf dem Spielplan steht, würfelt der Gor bzw. der Skral mit **zwei schwarzen statt zwei roten Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Bei Sonnenaufgang wird der Schattenhäuptling wieder vom Spielplan entfernt. Der Schattenhäuptling verschwindet für immer, sobald der Gor bzw. der Skral besiegt ist.

Legendenziele:

- Besiegt den Gor bzw. den Skral.
 - Bringt den Fremden und alle Helden auf Feld 83.
- Sobald beide Ziele erreicht sind, wird der Erzähler auf den Buchstaben N der Legendenleiste vorgesetzt.



„Einst lebte in den Nebeln der Flüsse und Seen eine mächtige Hexe. Sie war überaus bewandert im Umgang mit allerlei Kräutern, Tränken und magischen Artefakten – so sehr, dass sie womöglich einen Weg gefunden hat, ihren Geist über ihren körperlichen Zerfall hinaus zu erhalten. Bei hellem Mondschein wie diesem, so sagt man sich, kann man sie noch immer zwischen dem Schilf oder den Bäumen umherstreifen sehen. Vielleicht ist sie euch wohlgesinnt; in den meisten Legenden hilft sie den Helden gegen die Mächte der Finsternis.“

Von nun an wird jeden Tag, wenn der erste Zeitstein den Überstundenbereich erreicht (oder jetzt, wenn sich bereits ein Zeitstein im Überstundenbereich befindet), die **Mondseehexe** auf das Feld gestellt, das an euer Lager (das Feld, auf dem der Fremde steht) grenzt und die größte Feldzahl hat.

Wenn die Hexe auf dem Spielplan steht, darf einmal pro Kampfrunde ein beliebiger Held seinen **Würfelwert verdoppeln**. Der Held muss sich direkt nach seinem Würfelwurf entscheiden, ob er den Effekt nutzen möchte; andere Helden können den Effekt dann in der aktuellen Kampfrunde nicht mehr nutzen. Der Effekt ist nicht mit einem Reiterhelm kombinierbar.

Bei Sonnenaufgang wird die Hexe wieder vom Spielplan entfernt. Die Hexe verschwindet für immer, sobald der Gor und der Skral besiegt sind.

Lest jetzt die Legendenkarte J5 vor.



Legendenziele:

- Besiegt den Gor und den Skral.
 - Bringt den Fremden und alle Helden auf Feld 83.
- Sobald beide Ziele erreicht sind, wird der Erzähler auf den Buchstaben N der Legendenleiste vorgesetzt.



5. Grenzfestе

„Hoch oben im Grauen Gebirge thront die ehemalige Grenzfestе, einst der östlichste Punkt eines stolzen Königreichs. Mythen und Legenden umranken diese uralten Mauern seit den frühesten Aufzeichnungen. Man munkelte, sie seien das Versteck eines geheimen Schatzes gewesen, die Zuflucht eines weisen Magiers oder sogar die Brutstätte furchterregender Fluggors. Nicht zuletzt hat wohl die Unzugänglichkeit der Festе zu ihrem geheimnisvollen Ruf beitragen. Nur wenige kennen den Gebirgspfad hinauf und noch weniger wissen, dass ein weiterer Pfad von der Grenzfestе weg nach Osten führt. Er schlängelt sich durch enge Schluchten, entlang steiler Klippen und über gefährliche Geröllhalden. Nach einem guten Tagesmarsch kann man in der Ferne schon den großen Ava-See glitzern sehen. Die Menschen, die am See leben, verehren drei Gottheiten, die das Land, das Wasser und die Lüfte symbolisieren. Die Steintafeln, die ich kürzlich entdeckte, zeigen diese Gottheiten in Tiergestalt, ein Zeugnis ihrer ehrfürchtigen Anbetung.“



Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn ...

- die Burg verteidigt wurde,
- mindestens drei Wargors besiegt wurden,
- die Kreaturen des Ava besiegt wurden **und**
- die Gestalt (der Fremde) und alle Helden auf Feld 83 stehen.

Als die Helden durch warmen Sonnenschein geweckt wurden, war der rätselhafte Fremde verschwunden. Ein frisches Paar Fußspuren führte gen Osten. Die Helden aber richteten ihren Blick gen Westen, in Richtung ihrer Heimat. Sie hatten erfolgreich gegen die Ungeheuer der Vergangenheit gekämpft, was ihnen zu neuer Stärke und Willenskraft verhalf – beides würden sie einsetzen, um ihre Mitmenschen vor den bösen Mächten der Gegenwart zu beschützen.

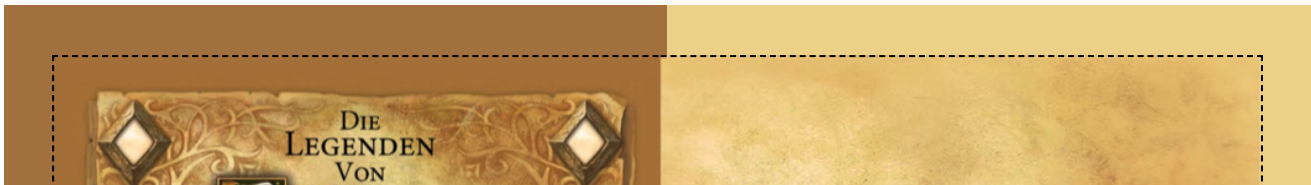
*Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn ...*

- die Burg nicht verteidigt wurde,
- weniger als drei Wargors besiegt wurden,
- die Kreaturen des Ava nicht besiegt wurden **oder**
- die Gestalt (der Fremde) oder einer der Helden nicht auf Feld 83 steht.

Völlig erschöpft brachen die Helden im Schnee zusammen. Sie mochten die Namen früherer Helden tragen, doch ihre Stärke hatten sie nicht ...



Zusätzliche Blanko-Karte



DIE
LEGENDEN
VON